#### **Pacotes**



- Divide o programa em partes.
- Unidades de compilação.
- Facilita a construção de programas e modificação dos mesmos.
- Um pacote possui definições de classes.
- Palavra chave: package

# Unidades de Compilação

#### Formalmente constituída por:

- 1. Uma declaração de pacote (opcional).
- 2. Zero ou mais cláusulas de importação.
- Uma ou mais declarações de classes ou interfaces.



```
C.java
```

```
package A;
public class C
{ public static int a = 1; }
B. java
class B
{ static int a = A.C.a;
 public static void main (String [] args)
 System.out.print("Valor de a: " + a);
```

### Os Modificadores de Acesso

- **Public**: Todos podem acessar o que é public.
  - Quem pode ser: Classes, Atributos,
     Métodos e Construtores.
- **Protected**: Por todas as classes do mesmo pacote e por quem a estende.
  - Quem pode ser: Atributos, Métodos e Construtores.

### Os Modificadores de Acesso

- (padrão): Todos do mesmo pacote podem acessar.
  - Quem pode ser: Classes, Atributos,
     Métodos e Construtores.
- Private: Somente na própria classe.
  - Quem pode ser: Atributos, Métodos e Construtores.
  - Classe pode ser Private???

### Detalhes...

- Diretório de nome A.
- A partir de diretório pré-definidos, ou do diretório corrente ou ainda nos especificados pela variável de ambiente CLASSPATH
- $./A/C.java \rightarrow C.class$
- ./B.java → B.class

#### **IMPORT**

• Elimina a necessidade de usar um *nome* qualificado. Ex: A.C.a

Podemos usar

```
import A.C;
import A.*;
```

 Todos os nomes públicos definidos no pacote podem ser usados.

./A/C1.java →Estrutura do diretório

```
package A;
public class C1
{ public static int a = 1; }
```

./A/C2.java →Estrutura do diretório

```
package A;
public class C2
{ public static int a = C1.a + 1; }
```

```
import A.*;
class B
{ static int a = C1.a + C2.a;
 public static void main (String []
 args)
   System.out.print("Valor de a:
       + a);
```